

Des jeux sportifs « innovants » pour mieux apprendre à l'école

Laurent BELLENGUEZ

Professeur des écoles et directeur de l'école primaire de Chevroux (01)
Membre du groupe de recherches « *Jeux et Pratiques Ludiques* » des CEMÉA¹

L'IMPORTANCE DE L'ACTIVITÉ PHYSIQUE A L'ÉCOLE

Il semble aujourd'hui admis que la pratique d'activités physiques et sportives intervient directement dans la réussite scolaire.² Pour autant, sommes-nous bien certains que les situations dans lesquels nous plaçons les élèves, en particulier quand il s'agit de sports collectifs, réunissent les conditions les plus propices pour bien "apprendre" ? L'analyse des traits de logique interne³ des sports fait en effet apparaître une uniformisation certaine des interactions entre les pratiquants qui génère des effets étonnamment contraires aux finalités affichées. Le recours aux seuls duels (d'individus ou d'équipes), aux situations d'oppositions corporelles directes, la recherche d'un vainqueur au sein d'espaces fermés génèrent son lot de tensions et de déceptions. La convoitise d'un même objet valorise trop souvent la seule force physique et induit une agressivité qui nous semble souvent compliquer la recherche de mixité, d'hétérogénéité, de faire et de vivre-ensemble : autant de finalités sur lesquelles les éducateurs s'accordent pourtant.

Nous présenterons trois jeux sportifs encore peu connus, « innovants » car avec des traits de logique interne en nette rupture avec les sports collectifs classiques, et pertinents pour réunir les « ingrédients » de l'acte d'apprendre.

LES INGRÉDIENTS INDISPENSABLES POUR APPRENDRE

« Apprendre » est un acte éminemment complexe, à l'école comme en dehors. On ne sait jamais vraiment bien ce qui se passe vraiment « dans la tête » de nos élèves : « *la boîte noire nous échappe* », disait Philippe MEIRIEU dans « *Apprendre, oui, mais comment ?* »⁴. En 2018, Sylvain CONNAC⁵ a publié dans la revue scientifique "Éducation et Socialisation" une éclairante synthèse de nombreux travaux en neurosciences et neuroéducation.⁶ Éclairante pour les praticiens-chercheurs de l'enseignement car après avoir formalisé « *l'acte d'apprendre comme un processus de combinaison complexe d'activités cognitives précises* »⁷, **trois familles de conditions indispensables à la possibilité de ce processus ont été identifiées : « évoluer dans un espace ressenti comme *sécuré*, pouvoir compter sur une *disponibilité cognitive* et être investi dans la tâche ».**

$$A = \frac{(C^2 + M + T)^t}{S \times D \times I}$$

Sécurités Disponibilités Investissement

Familles de conditions facilitant l'acte d'apprendre

¹ CEMÉA = Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Éducation Active, association reconnue d'utilité publique depuis 1966

² L'étude internationale de juin 2016 publiée dans le *British Journal of Sports Medicine*, regroupant 24 chercheurs de 8 pays différents concluait que « *l'activité physique permet de mieux réussir à l'école* ». Copenhagen Consensus Conference 2016 : *children, youth, and physical activity in schools and during leisure time*, Jens Bangsbo et al., 27 juin 2016

³ La logique interne d'un jeu sportif collectif peut être définie rapidement comme le « *noyau dur de ses traits d'action motrice les plus notoires* » (Pierre Parlebas). Il s'agit de la « *carte d'identité* » du jeu sportif qui regroupe ses caractéristiques pertinentes les plus saillantes (rapport aux autres, au temps, à l'espace, à l'environnement, au matériel)

⁴ *Apprendre...oui, mais comment?*, Philippe MEIRIEU, 1987, Editions ESF, 163p

⁵ Sylvain CONNAC est enseignant chercheur en sciences de l'éducation, membre du Laboratoire Interdisciplinaire de Recherches en Didactique Éducation et Formation (LIRDEF), auteur de plusieurs ouvrages sur les pédagogies coopératives

⁶ Cahiers de CERFEE, Revue Éducation et Socialisation, n°49, septembre 2018

⁷ $A = (C^2 + M + T)^t$ Apprendre = (Concentration & Comprendre + Mémoriser + Transférer)^{temps}

LE KIN-BALL⁸ : LE RESPECT ET LA DISPONIBILITÉ PERMIS PAR UNE AUTRE STRUCTURE⁹ DE JEU

Le Kin-ball est l'un des très rares sports collectifs à ne pas reposer sur un duel mais sur une coalition d'équipes : il y en a trois. La structure inédite de ce sport collectif créé au Québec s'accompagne de règles favorisant la coopération puisque l'esprit d'équipe est directement sollicité : tous les membres de l'équipe doivent par exemple être en contact avec le (gros) ballon¹⁰ au moment des remises en jeu. A l'issue de celles-ci, il s'agira pour l'équipe appelée de le rattraper avant qu'il ne touche le sol.

Le « *respect envers l'adversaire* », tellement souhaité et si souvent invoqué dans le monde des sports, est ici suscité par le fait que les actions des joueurs seront organisées vers ce ballon et non vers (et contre) les corps des joueurs de l'autre équipe. Les joueurs sont soit porteurs du ballon, soit susceptibles d'être appelés, ce qui sollicite l'attention constante et mobilise la disponibilité de tous les joueurs, à chaque phase de jeu.

Au-delà de la forme finalisée du jeu, la manipulation du ballon de Kin-ball est propice à la mise en place de nombreuses situations ludiques coopératives.



LE TCHOUKBALL¹¹ : UN SPORT COLLECTIF INNOVANT SÉCURISANT

Inventé dans les années 70, le Tchoukball est un sport créé « scientifiquement » par un médecin suisse¹² qui souhaitait à la fois permettre aux joueurs qu'il soignait une pratique sportive associée à un moindre risque de blessures et mettre au point les règles d'un sport qui soit éducatif. Son ouvrage publié à cette époque : « *Étude critique scientifique des sports d'équipe – Le Tchoukball le sport de demain* »¹³ expose ses idées novatrices en s'appuyant sur les aspects biologiques (articulations, blessures...) et relationnels (opposition originale sans contact, motivation, combativité sans agressivité, solidarité dans l'équipe...) qu'il a soigneusement analysés.

⁸ Voir les règles complètes ici : <https://www.kin-ball.fr/reglement>

⁹ La « structure » d'un jeu sportif est une propriété fondamentale des activités ludiques : elle définit l'organisation du lien social entre les joueurs. Il existe différents réseaux de communication motrice : chacun pour soi (la balle assise), un contre tous (la poursuite du siffleur), coalitions d'équipes (Poules Renards Vipères), une équipe contre les autres (le filet du pêcheur), duels dissymétriques d'équipes (la baguette), etc. Les sports institutionnalisés ne proposent qu'une seule structure : le duel (d'individus ou d'équipes)

¹⁰ Le jeu se pratique avec un ballon d'un diamètre de 1,22 mètre, pesant entre 800 et 1000 grammes, constitué d'une enveloppe synthétique et d'une vessie en caoutchouc

¹¹ Voir les règles complètes ici : <http://tchoukball.ouvaton.org/spip.php?article3>

¹² Le docteur Hermann BRANDT, né à la Chaux-de-Fonds en 1897, a créé en 1928 le contrôle médico-sportif au sein de la Fédération suisse de gymnastique, a également introduit la pratique du volley-ball et du basket-ball féminin en Suisse

¹³ Le docteur BRANDT a reçu pour cette œuvre le prix THULIN de la Fédération Internationale d'Éducation Physique en 1970 « pour un travail méritoire au service de l'éducation physique »

A l'aide de deux surfaces de renvoi spécifiques (ou adaptées aux moyens du bord), chaque équipe cherche à faire en sorte que l'autre ne puisse rattraper le ballon lancé sur ces trampolines. L'espace de jeu est commun (pas de camps attribués) et il n'est pas permis d'intercepter les passes de l'équipe qui construit son attaque ni de gêner les attaquants, y compris de manière involontaire.

De cette contrainte naît une intéressante liberté offerte au joueur porteur du ballon, qui sera débarrassé de la « pression » classique habituellement ressentie par ces joueurs en sports collectifs. La trajectoire du rebond étant symétrique, la défense concerne chaque membre de l'équipe qui devra d'abord « lire » le jeu de l'autre équipe pour anticiper les trajectoires et occuper les espaces potentiels où le ballon pourrait retomber. Il en résulte une « *confrontation physique intense mais dépourvue de violence corporelle qui présente l'avantage de permettre de faire jouer à rôle égal filles et garçons, jeunes et plus âgés, participants réputés brillants et participants souvent considérés comme « faibles* ».¹⁴



LES « LIAISONS DANGEREUSES¹⁵ », UN JEU NATURELLEMENT « MOTIVANT »

Ce jeu sportif suscite un investissement des joueurs qui est équivalent à l'engagement des participants au jeu bien connu « Poules, Renards, Vipères »¹⁶, pour des raisons qui sont proches, qui s'articulent particulièrement autour des aspects relationnels. Les vainqueurs d'une partie des « liaisons dangereuses » sont aussi rares qu'au jeu des trois camps : ce n'est donc pas du côté de la perspective d'une « victoire » que vient la motivation des joueurs.

Les joueurs sont groupés, par équipes de deux (chacun d'une couleur différente), dépendants et solidaires de fait. Si un joueur touche avec le ballon un autre participant de la même couleur que lui, ce dernier (et son binôme) sortent de l'aire de jeu. Ils seront alors les seuls à pouvoir récupérer le ballon qui sortira des limites du terrain et ils pourront le rendre à qui ils voudront, généralement en invitant les joueurs encore en jeu à toucher un des membres du binôme les ayant (provisoirement) « éliminés »...car dans ce cas, ils pourront revenir en jeu !

¹⁴ Fichier CEMÉA « *jeux d'autrefois, jeux d'avenir* », 2015

¹⁵ Règles complètes du jeu « *les liaisons dangereuses* » : fichier CEMÉA « *jeux d'autrefois, jeux d'avenir* » (n°11), 2015. Vidéo de présentation : <https://vimeo.com/336426271>

¹⁶ Voir les règles complètes ici : www.tchouk.education/doc/Regles_PRV.pdf



La structure de ce jeu sportif démultiplie les possibilités d'agir en proposant une multitude de sous-rôles (possesseur du ballon, demandeur, négociateur, observateur, protecteur...). Elle permet à l'ensemble des joueurs d'expérimenter à la fois des relations d'opposition et de coopération (je protège mon coéquipier dès qu'un joueur de la même couleur que lui a le ballon, je négocie une alliance avec des joueurs quand j'ai été touché...).

Comme « Poules, Renards, Vipères », il s'agit d'un jeu « paradoxal¹⁷ » car les règles ne permettent pas à un joueur de savoir si les actions d'un autre vont tout au long de la partie être de l'ordre de la coopération ou de l'opposition, contrairement aux jeux « exclusifs » où les règles déterminent à l'avance pour chacun qui sera l'adversaire, qui sera le partenaire, sans que ni les joueurs ni les péripéties ludiques ne puissent modifier cela. Les jeux paradoxaux occupent une place particulière dans la sphère des jeux traditionnels car « *ils exigent le traitement d'informations complexes, la gestion de rôles contradictoires et la maîtrise des émotions* » (Anne-Marie VENNÉ). Leur logique interne s'appuie sur la richesse et la complexité des communications motrices. Les revirements de situation suscitent des séquences relationnelles contradictoires et intenses, relativement proches des relations de la vie quotidienne.



¹⁷ « Jeu sportif dont les règles de pratique entraînent des interactions motrices affectées d'ambiguïté et d'ambivalence, débouchant sur des effets contradictoires et irrationnels. » (Pierre PARLEBAS, *Lexique commenté en science de l'action motrice*, 1981)

APPRENDRE À JOUER, APPRENDRE EN JOUANT

Les conduites motrices d'un joueur engagent l'ensemble de sa personne et c'est à ce titre que ces jeux peuvent être de puissants leviers pour permettre aux élèves d'agir à l'école en se sentant en sécurité physique, affective et émotionnelle, en sachant notamment que l'on ne risque pas d'être mis en position dévalorisante.¹⁸ Ils conduisent les élèves à prendre le risque de s'investir, à disposer de sources de motivation à l'école et en favorisant des relations positives et respectueuses, ces jeux innovants permettent à un groupe de se souder et aux individus qui le constituent de pouvoir agir pour mieux se situer au sein de celui-ci.

Ces situations ludiques qui mobilisent l'attention des élèves sont ainsi de nature à agir sur les situations d'apprentissages rencontrées en dehors des activités physiques, parce qu'elles auront été des espaces potentiels de renforcement du plaisir d'être à l'école, de développement d'une meilleure confiance en soi, d'une reconnaissance positive de soi-même et de ses pairs en étant en réussite. Ce sont autant de points d'appuis qui pourront l'aider : « **Lorsqu'un élève se reconnaît capable de réussir un travail, les chances d'y arriver seraient plus fortes que dans le cas contraire, il disposerait alors de repères intérieurs sous forme de signaux l'accompagnant dans le processus d'incertitudes qu'est l'acte d'apprendre** » (Sylvain CONNAC).

Toutefois, s' « *il n'y a aucune raison pour que l'expérience ludique ne s'accompagne pas, au moins de temps en temps, d'apprentissage* » (Gilles BROUGÈRE), le paysage des jeux sportifs n'aligne pas un panorama monotone et indifférencié : tous ces jeux n'ont pas les mêmes effets éducatifs et le choix des jeux sera donc une tâche essentielle du pédagogue.

D'autre part, penser que le simple fait de faire jouer les élèves serait suffisant pour qu'ils apprennent forcément serait un raccourci erroné, en raison des biais liés à la déviation des priorités (le plaisir n'est pas continu à l'apprentissage) et à certains malentendus cognitifs, notamment celui de penser que le seul but du jeu serait de gagner.

Enfin, si nous avons pu observer des élèves prendre d'abord une place dans un groupe classe avec leurs corps, grâce aux sollicitations de ce type de jeux, nous avons également pu constater que ce processus est d'autant plus efficient lorsque le plaisir de jouer est préservé, lorsque le jeu choisi avec soin n'est pas dénaturé ou instrumentalisé à des fins trop éloignées des personnes : « *L'enfant ne joue pas pour apprendre ; il apprend parce qu'il joue* » (Jean EPSTEIN).

¹⁸ « *Un sentiment de sécurité agirait sur l'hippocampe, lié à l'encodage et le stockage des informations. Il favoriserait également la maturation du cortex préfrontal impliqué dans la gestion des émotions, du stress et de la prise de décisions* » (Pascale TOSCANI, 2017)